
TUGAS RANGKUM MATERI BAB 1-6

PENGENALAN PBO

- PBO adalah paradigma pemrograman yang berorientasikan kepada objek yang merupakan suatu metode dalam pembuatan program, dengan tujuan untuk menyelesaikan kompleksnya berbagai masalah program yang terus meningkat
- PBO ditemukan tahun 1960, berawal dari suatu pembuatan program terstruktur, dikembangkan dari bahasa C dan Pascal

OBJEK DALAM PEMROGRAMAN

- Suatu objek adalah unik, objek dapat mewakili sesuatu di dunia nyata
- Objek mirip suatu rekaman dalam suatu sistem berkas
- Suatu objek didefinisikan berdasarkan namanya atau menggunakan kata benda, objek juga memiliki atribut dan metode
- Objek adalah entitas yang memiliki atribut, karakter dan kadang kala disertai kondisi
- 2 karakteristik utama pada sebuah objek:
 1. Setiap objek memiliki atribut sebagai status yang kemudian akan disebut sebagai **state**
 2. Setiap objek memiliki tingkah laku yang kemudian akan disebut sebagai **behaviour**
- Untuk membuat objek, bisa menggunakan kata kunci new yang digunakan untuk membuat objek baru, selanjutnya menentukan 3 langkah untuk membuat sebuah objek: mendeklarasikan variabel, membuat objek baru dan pemanggilan konstruktor

PENGERTIAN DASAR INHERITANCE

- Pewarisan merupakan sebuah bentuk penggunaan kembali, dimana class baru dibuat dari class yang pernah ada yang ditambah fasilitasnya
- Setiap class turunan dapat menjadi class pokok untuk class turunan yang akan datang
- Dalam pewarisan, constructor tidak diwariskan pada class turunannya, kecuali digunakan perintah super
- Pewarisan tunggal merupakan pewarisan dari satu class pokok
- Pewarisan ganda merupakan pewarisan dari dua atau lebih class pokok
- Class yang mewariskan disebut dengan superclass/parent class/base class, sedangkan class yang mewarisi disebut dengan subclass/child class/derived class

ENKAPSULASI

- Enkapsulasi merupakan cara untuk melindungi property/method tertentu dari sebuah kelas agar tidak sembarangan diakses dan dimodifikasi oleh suatu bagian program

ACCESSORS

- Cara untuk melindungi data yaitu dengan menggunakan access modifiers. Ada 4 hak akses yang tersedia yaitu default, public, protected, private

OVERLOADING

- Overloading adalah diperbolehkannya dalam sebuah class memiliki lebih dari satu nama function yang sama tetapi memiliki paramater/argument yang berbeda

OVERRIDING

- Overriding method adalah kemampuan dari subclass untuk memodifikasi method dari superclassnya, yaitu dengan cara menumpuk method superclassnya